PLANETA SINCLAIR

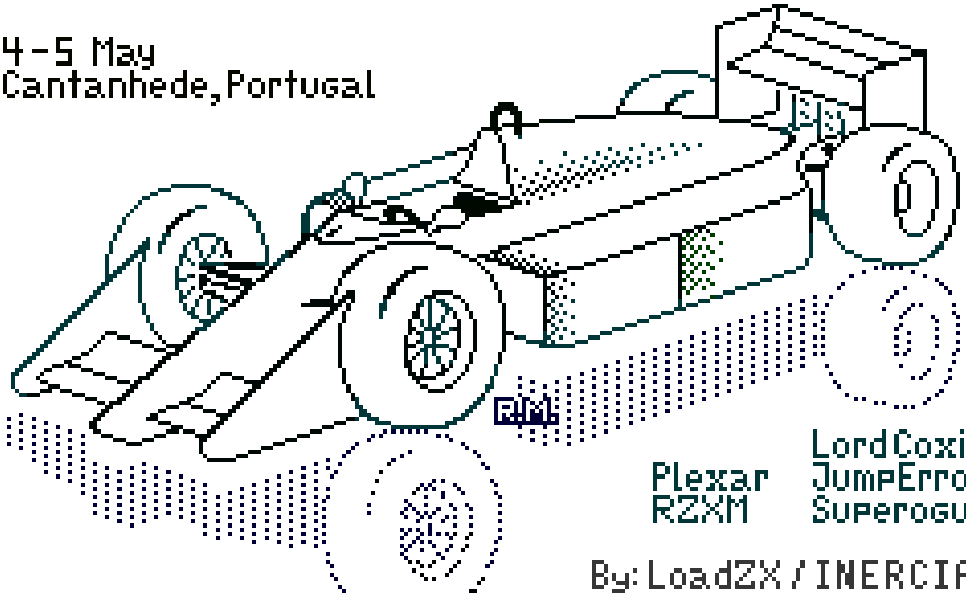
O fanzine do ZX Spectrum

Maio 2024 numero 9

Distribuição gratuita
no Museu LOAD ZX Spectrum

SYNERGY 2024

4-5 May
Cantanhede,Portugal



LordCoxis
Plexar JumpError
RZXM Superogue

By:LoadZX/INERCIA

Entrevista a Luís Peres
Pac-Man * GOTY 2023

Índice:

Editorial..... 2

Space 1999: The Invasion..... 3

GOTY 2023..... 6

Type-ins: Circuito e Terroróides.....11

Cromos Astor.....12

Pac-Man.....14

Jogos novos para o ZX.....17

Destacável: Entrevista a Luís Peres (parte 1)

Editorial

Passaram-se cerca de seis meses desde o último fanzine, e são tantas as novidades na cena Portuguesa, que necessitávamos de pelo menos o dobro das páginas para dar conta de tudo.

Em primeiro lugar, destacamos o regresso do Luis Peres ao mundo do ZX Spectrum. A Caixa de Pandora foi aberta quando o Luís me enviou uma velha cassete para eu recuperar o seu conteúdo. A partir daí, as coisas rolaram a uma velocidade vertiginosa. No momento em que escrevo este editorial (meados de Março), já tivemos três jogos novos do Luís (Eclipsia, Shangri-La e A Terrific Weekend Adventure, estou prestes a receber Alexandria para testar, e ainda estão mais dois jogos em estado muito avançado para serem lançados nos próximos tempos. Inevitável foi partilharmos a primeira parte de uma entrevista que lhe fizemos no final do ano passado.

Outro dos destaques foi a gala GOTY 2023. Mais uma vez foi um tremendo sucesso, com quase 100 pessoas a assistir presencialmente ao evento, e muitas centenas a verem através das plataformas de stream.

Por fim, o terceiro ponto que destacamos é algo que ainda vai acontecer, muito embora este fanzine saia precisamente no dia em que o evento Sinergy 2024 se inicia. Vamos assim ter mais um grande evento no Museu LOAD ZX (pelo menos mais dois deverão ocorrer até final do ano), desta vez dedicado à demoscene e ao Grande Circo, que é como quem diz, ao mundo da Fórmula 1. Teremos convidados de peso, não só relacionados com o desporto automobilístico, mas também com o mítico jogo Formula One, um dos preferidos da comunidade Portuguesa. Pois é, Pete Wheelhouse está connosco em Cantanhede!

André Luna Leão

Nome: Space 1999: The Invasion
Editora: NA
Autor: Luís Peres
Ano de lançamento: 1990/2023
Género: Aventura de texto
Teclas: NA
Joystick: NA
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

Ainda antes de falar deste jogo desconhecido da comunidade, vou desvendar um pouco a sua génese (e perdoem-me por desta vez falar na primeira pessoa).

Assim, tudo começou quando o Luís Peres solicitou num fórum do Facebook, há bastante tempo, ajuda para recuperar o material que estava numa antiga cassete do ZX Spectrum e que supostamente teria um jogo da sua autoria, o Espaço 1999. Uns anos depois, quase que por acaso, vi a mensagem e prontifiquei-me a entrar em contactos com o Luís, que, ainda por cima era uma pessoa bem conhecida na comunidade dos videojogos, fruto da sua participação em Gambys e relações com o núcleo de Portimão (Marco & Tito), mas também um ilustre ilustrador (passe a expressão), com trabalhos simplesmente magníficos, a fazerem as delícias de toda a criançada.

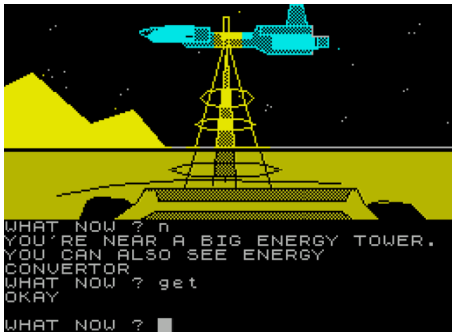
Recebi a cassete no correio e vou ser sincero, esta encontrava-se num estado lastimoso, inclusive estando a fita "mastigada" em alguns pontos. Passei horas a alisar a fita da cassete à mão (não era possível usar-se luvas para este trabalho), correndo o risco de partir a fita ou apagar a gravação. Mas não havia alternativa, pois era impossível fazer-se uma leitura da cassete nas condições em que esta chegou, com várias partes da gravação mudas (felizmente não apagadas). Perdido por um, perdido por mil, como diz o ditado...

Depois da fita toda alisada, veio o segundo processo moroso: conseguir uma leitura suficientemente boa para se conseguir recuperar os dados. Felizmente que leitores de cassetes é o que não falta aqui por casa e lá consegui ter uma leitura minimamente funcional através de um leitor mítico e muito fiável, o Timex 2020. Permitiu-me assim recuperar aquilo que se encontrava no lado A.

Vem então o primeiro momento de desilusão: não era um jogo completo, apenas um bloco de dados. Ao falar com o Luís, percebi então que o jogo tinha sido desenvolvido no GAC e com esse programa experimentei a abrir o bloco de dados. Maravilha, funcionou, e consegui ter acesso a Space 1999: The Invasion.

Segundo momento de desilusão: começo a jogar e percebo que o jogo fica encravado num certo ponto, pois o comando "down" não funciona em certo local. Ao analisarmos os dados, percebemos então que não estávamos perante a versão final do jogo (infelizmente o ecrã de carregamento e o ecrã final original desapareceram para sempre), mas uma versão muito próxima do que seria a final.

Passo seguinte: ler o manual do GAC. Assim, com a ajuda do Luís, mapeei o jogo, corrigi uma série de erros, tornando-o jogável e completável. Por sua vez, o Luís refez o ecrã de carregamento e mais algumas melhorias, e podemos assim apresentar o jogo à comunidade, mais de 30 anos depois de ter sido desenvolvido (o Luís era um jovem na altura e este foi o seu penúltimo jogo).



Ainda antes de falar do jogo em si, vou referir o que encontrei no lado B. Uma outra aventura do Luís, The Shattered World, com um aspecto fabuloso, a avaliar pelos ecrãs que consegui ver (cerca de uma dezena), mas num estado muito mais provisório que o Space 1999. Infelizmente a versão final desse jogo, que foi o último que fez na altura, juntamente com cerca de uma dezena de aventuras criadas com o GAC, foram há muito para o lixo. A boa notícia é que o Luís está de volta e, quem sabe, irá agora recriar aquilo que se perdeu. Mas isso será contado numa próxima ocasião.

Mas vamos lá ver então do que trata Space 1999: The Invasion. O título diz tudo, remetendo-nos para a famosa série Espaço 1999, que passou na TV Portuguesa em finais dos anos 70, por volta de 83 e, mais tarde, esporadicamente, em finais dos anos 80. E tudo começa na base lunar Alpha, sendo assim fiel à série original. Está em curso uma invasão alienígena, cujos

monstruosos e letais seres ocuparam boa parte da base. A maior parte da tripulação está ocupada a combater os invasores, cabendo a nós salvar a humanidade.

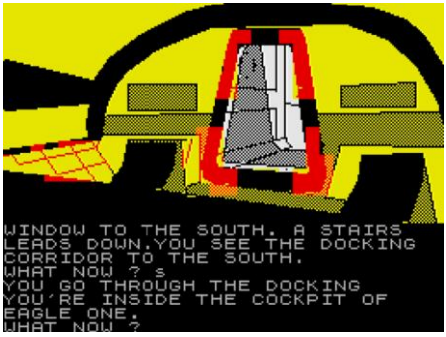
O jogo é bastante extenso, com cerca de seis dezenas de locais divididos entre os três níveis da base, as cavernas e até a própria superfície lunar (terão que descobrir a forma de lá chegar, o que implica realizar várias acções prévias).

Existem também perto de duas dezenas de objectos e praticamente todos têm a sua utilidade. Não existindo o comando "drop", o nosso conselho é que recolham tudo o que encontrarem, pois não existe limite de peso para aquilo que carregam. A finalidade de cada objecto é bastante intuitiva, pelo que rapidamente se aperceberão onde (ou como) os usarem. Menos fácil será perceber como poderemos usar os elementos da tripulação em nosso favor. Alguns deles são fulcrais para podermos avançar em alguns pontos da aventura, seja para desbloquear uma porta que parece estar bloqueada por um objecto metálico, seja para eliminar determinado alien mais teimoso.

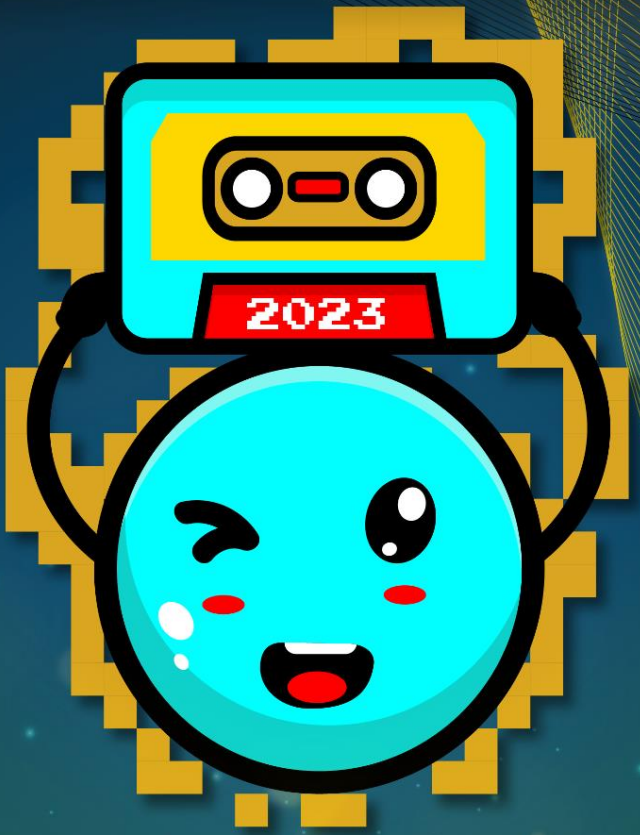
Fulcral é também mapear-se a base. Nem todos os locais têm uma imagem associada (por razões de memória), em especial os corredores, pelo que facilmente nos perdemos ou entramos em algum local no qual somos imediatamente mortos.

O principal problema do jogo foi a falta de memória. Com tanto local e gráfico, com tanta acção para se realizar, a capacidade disponível que é libertada pelo GAC rapidamente foi preenchida. Seguramente haveria alguns pontos de melhoria, nomeadamente ao nível da descrição dos locais ou dos próprios comandos, no entanto, já não seria possível introduzir mais textos ou gráficos. Além disso, a aventura não termina por aqui, como terão oportunidade de ver se chegarem ao fim. Mas até lá, muitas horas vão necessitar para deslindar todos os quebra-cabeças.

Quanto à classificação final, esta não existe, à semelhança do que fazemos em jogos nos quais estamos directamente envolvidos. Limitamo-nos a dizer que o jogo é bastante bom.



LIVE STREAMING ONLINE



GOTY

PLANETA SINCLAIR AWARDS

MUSEU LOAD ZX | CANTANHEDE

17.FEB.24

15H00

PT time (GMT +0)

Organização:

Apoios:

Cantanhede Município

Critical software

weareredlight

GOTY 2023

No dia 17 de Fevereiro de 2024 decorreu mais uma grandiosa cerimónia do GOTY Planeta Sinclair, naquela que é considerada como a competição mais prestigiante no que toca ao ZX Spectrum.

Este ano trouxe algumas novidades, uma delas a entrada de uma nova categoria, Hall of Fame, que visa premiar um jogo da primeira época dourada do Spectrum que, pela sua qualidade e carisma, se destaca dos restantes. O formato foi pensado pelo Diogo Reis e foi um sucesso, tendo sido coroado como vencedor o mítico Chuckie Egg, um dos jogos mais acarinhados pela comunidade Portuguesa.

A cerimónia foi presenciada ao vivo por quase 100 pessoas, e muitas centenas mais assistiram online, quer no YouTube, quer no Twitch. A cordialidade dos internautas foi uma constante, tal como havia sido no ano anterior, com os programadores com jogos na competição a congratularem-se entre si.

Destaca-se ainda a presença virtual do apresentador Jorge Gabriel, que deixou um vídeo a prometer uma futura ida à gala GOTY, assim como um apresentador muito especial, que nos trouxe algo completamente diferente ao que estamos habituados.

Para verem essas e todas as surpresas, o vídeo completo da cerimónia está em:

https://www.youtube.com/watch?v=X4JxXAfgbuk

Deixamos ainda o quadro de vencedores:

Gráficos
1. Seraphima
2. Bruxólico
3. Ghostly Capers
4. Area 51: Roswell Incident
5. Wycheweald

Ecrã de carregamento
1. Seraphima
2. Area 51: Roswell Incident
3. Bruxólico
4. Cursed Demons of Wallacia
5. Pirate Captain Creed

Som
1. Seraphima
2. Exo-tical
3. Bruxólico
4. Ghostly Capers
5. Danterrifik IV

Quebra-cabeças
1. Coinz are Mine!
2. Johnny the Ghost
3. Unicorn, the
4. Jam!
5. Tenebra 2

Aventura e Estratégia
1. Wycheweald
2. Seraphima
3. Tiny Nightmares
4. Rondure Sorcerer
5. Return to Long Shadows

Plataformas
1. Ghostly Capers
2. Bruxólico
3. Duck Tales - Family Comes First!
4. Orbol Voon
5. Forest Escape

Arcade
1. Haoken
2. Impossamal
3. Speccy Soccer
4. Pac-Man
5. Mandarin II, the

Aventura de texto
1. Area 51: Roswell Incident
2. Ghosts of Blackwood Manor, the
3. Shangri-La
4. Eclipsia
5. Dark Veil, the

BASIC
1. 5 Keys
2. Mario Bros G&W
3. ParaZXland
4. Supercobra
5. Misterio

Luso-Brasileiro
1. Bruxólico
2. Pac-Man
3. Shangri-La
4. Eclipsia
5. Fuga de Peniche

Origem espanhola
1. Exo-tical
2. Speccy Soccer
3. Haoken
4. Mandarin II
5. Tiny Nightmares

GOTY

1. Seraphima
2. Wychewealđ
3. Bruxólico
4. Pac-Man
5. Speccy Soccer
6. Exo-tical
7. Area 51: Roswell Incident
8. Haoken
9. Ghosts of Blackwood Manor, the
10. Ghostly Capers

SERAPHIMA

A GAME BY ZOSYA ENTERTAINMENT
FOR ZX SPECTRUM 128

Entrevista a Luís Peres (Parte 1)

Planeta Sinclair: fala-me um pouco de ti. O que fazes actualmente, como foi o teu percurso até aqui e de que forma o ZX Spectrum influenciou a tua vida profissional?

Luís Peres: Acabei de fazer 54 anos e trabalho como ilustrador há 32, desde que comecei em 1992. A partir de 2008 como freelancer em full-time a partir do meu site www.icreateworlds.net.

A história é muito longa e até contei um bocadinho no último podcast para onde o André Leão me levou, mas resumidamente, o Espaço 1999 em 1977 e o The Neverending Story em 1984 são os grandes responsáveis por eu ter vindo parar a esta área criativa, nomeadamente da ilustração. Aos sete anos, quando vi aquelas naves, eu passava o tempo todo a desenhá-las, mas foi o livro do The Neverending Story e o filme de 1984 que definitivamente me fizeram querer trabalhar a imaginar mundos. Em particular a primeira imagem da paisagem da Ivory Tower que aparece no filme. Essa mudou a minha vida de tal forma, que ainda hoje em cada paisagem de fantasia que eu desenho há sempre um bocadinho desse momento em todas as minhas ilustrações.

Na realidade o cinema mudou a minha vida e eu só sou ilustrador porque não pude ser realizador. Não é por acaso que todos os meus trabalhos têm um ambiente cinemático e adoro ilustrar em 16:9. Coisas como Blade Runner, Dune (1984), LadyHawke, Tron, The Goonies, The Name of the Rose (livro e filme) moldaram toda a minha vida e foram a minha escola de ilustração.

Quando o ZX Spectrum surgiu em força, foi dos grandes motores da minha imaginação. As gerações novas não podem imaginar, mas num mundo sem internet nem computadores, aquilo era um objecto mágico e ainda por cima permitia-nos ter jogos vídeo em casa quase tão bons quanto os das casas "arcade"!

Além disso, o ZX Spectrum ajudou-me a aprender inglês, pois eu passava horas a jogar jogos de aventura. Lembro-me de colocar o vinil da banda sonora do filme do The Neverending Story e com o romance ao lado, tentar resolver os puzzles do jogo de aventura para o Spectrum. Meses a fio. Mesmo!

Com a banda sonora do Star Wars em vinil fazia o mesmo para os jogos do Starstrike 3D e Starstrike 3D II, Starglider ou qualquer coisa espacial que eu apanhasse no ZX (grande fã da Realtime 3D). Adorava o Deathchase 3D, o Jetpac e muitos daqueles clássicos Ultimate e não só, que toda a gente conhece e que me preencheram grande parte da adolescência, mesmo no meio dos 80s.

Passava horas a fazer typing de jogos de revistas. Em particular se apanhava algum de aventuras. Uma vez

passei dias a fazer o "typing" de um dos meus jogos de aventuras favoritos em BASIC que depois consegui modificar e ainda tornar o jogo maior e mais colorido para lá do original, mesmo tendo apenas rudimentares conhecimentos de BASIC. O jogo chamava-se Eye of the Star Warrior e fazia parte do livro Aventuras com o Spectrum que ainda tenho. Foi outro dos jogos marcantes para mim naquela altura, até porque levei um monte de tempo a fazer "typing" do código.

Depois de por volta de 1987 no liceu os meus professores me terem dito que eu era um falhado e nunca conseguiria ser ninguém no mundo das Artes, porque eu desenhava naves e dragões e isso não tinha valor nenhum nem nunca ninguém me iria pagar para fazer essas porcarias, eu resolvi aceitar o conselho quando me disseram que mais valia desistir de estudar porque não valia a pena e no ano seguinte não me matriculei. Embora toda a gente pensasse que eu andava no liceu, (até os meus melhores amigos e os meus pais), eu só fingia que estava lá. Saia todos os dias de casa como se fosse para as aulas, entrava pela porta do liceu e saia pela de trás, indo para a praia desenhar onde passei todo o ano lectivo de 1987/88. Graças à quantidade de desenhos que acumulei nesse ano, mais tarde, quando saí da tropa em 1992, fui escolhido por uma empresa em Portugal que estava a tentar criar o primeiro jogo Português para PC. Fui trabalhar então para o Rui Tito (criador do jogo Alien Evolution para ZX) e durante três anos trabalhei no desenvolvimento do jogo Gambys, onde criei não só os personagens, como todas as animações do jogo, 2D e 3D.

Resumindo a longa história a partir do Gambys, nunca mais parei e desde que a internet surgiu em força, essencialmente trabalho como freelancer em ilustração, tendo ilustrado um monte de livros para crianças, feito trabalho para jogos de tabuleiro, capas de livros, etc.

Agora, como descobri o GAC, estou de volta em força a fazer jogos de aventuras para o Spectrum, apenas porque sim.

PS: Que memórias ainda tens dos jogos que fizeste no final dos anos 80 e início dos anos 90?

LP: Eu sempre adorei jogos de aventura no ZX Spectrum. Na verdade ajudaram-me muito a aprender inglês sem qualquer esforço e de forma totalmente natural. O Spectrum surgiu em Portugal quando eu tinha 14 anos, por volta de 1984, e coincidiu precisamente com a altura em que eu comecei a comprar livros em inglês. Havia romances de ficção científica que na altura nunca tinham sido editados em Português e que eram quase objectos míticos, mas que de vez em quando apareciam em edição inglesa, por isso eu um dia comecei a comprá-los mesmo sem ter a certeza de que os conseguiria ler. Foi o caso de Dune, embora eu tenha

começado pelo God Emperor of Dune, porque foi o primeiro que encontrei à venda num hotel ao pé da praia. Quando o tentei ler a primeira vez foi um desastre. Não só não tinha lido ainda o Dune original, o que complicava as coisas, mas o próprio estilo de escrita de Frank Herbert não facilitava nada a quem aos 14 anos tenta ler o seu primeiro livro em inglês. Depois comprei o The Shattered World, que também nunca consegui ler na íntegra na altura mas o qual me influenciou bastante naquilo que eu tinha compreendido do conceito em termos de universo e que me inspirou para fazer o meu Shattered World em GAC mais tarde; (que não tem nada a ver com o livro para além do título).

Quando comprei o The Hobbit por volta de 1984 eu nunca tinha ouvido falar do livro. Comprei-o por dois motivos. O primeiro foi porque tinha acabado de ler o The Neverending Story de Michael Ende (que se tornou na coisa que mais influenciou o rumo da minha vida - tanto o livro, como o filme); e procurava encontrar um universo de fantasia literária semelhante. O segundo motivo foi porque eu já conhecia o jogo de aventuras do Spectrum e estando muito encalhado nele, achei que no livro poderia encontrar pistas para a solução de muitos puzzles do jogo. Por isso comprei-o em Inglês. Lendo e relendo o The Hobbit ao longo dos anos que se seguiram, ao mesmo tempo que jogava aventuras do Spectrum, foi aquilo que me deu as melhores bases para o inglês que tenho agora, como parte central da minha actividade profissional.

E por falar em The Hobbit e The Neverending Story esses dois títulos juntamente com Rebel Planet e The Invincible Island foram as aventuras que mais joguei no ZX Spectrum. Especialmente The Neverending Story que depois me acabou também por influenciar agora na forma como planeio os meus jogos GAC. A aventura The Neverending Story para o ZX Spectrum, não só tinha/tem uma complexidade de interacção de personagens que raramente eu encontrei noutros jogos de aventura em 48k, como na sua simplicidade de texto/gráficos conseguiu traduzir perfeitamente tanto o romance original, como o ambiente do filme para o computador ZX. Por isso, quando o GAC surgiu, eu pensei logo que era a ferramenta ideal para criar as minhas próprias aventuras, pois eu já desenhava e pensava sempre em termos de ilustração tendo encontrado no editor gráfico do GAC a ferramenta perfeita para tentar criar algo no estilo do The Neverending Story com as minhas próprias histórias.

E foi assim que fiz uns dez ou doze jogos que entretanto se perderam. Os primeiros eram básicos, os últimos já eram melhores, mas nada de especial. Na verdade só o Space 1999 e principalmente o The Shattered World se aproveitavam realmente dessas tentativas iniciais. Especialmente o The Shattered World, pois esse já estava bem afinado e não continha

nenhum dos erros que fiz quando programei o Space 1999 semanas antes. Ambos os jogos foram criados num espaço de quatro a seis semanas, mesmo já no final dos tempos do ZX aqui em Portugal, por isso fi-los mesmo só para mim. Embora, no que toca ao Shattered World, eu já na altura achasse que poderia ter sido editado lá fora profissionalmente se eu não tivesse chegado tarde demais.

Depois fui para a tropa, estive algum tempo no exército e quando saí já não havia ZX Spectrum em lado nenhum. Ou pelo menos eu pensava que não havia. Na verdade só voltei a olhar para jogos do Spectrum quando eu já trabalhava no jogo do Gambys e descobri que mesmo nos primórdios da internet, havia alguém que tinha feito um emulador para jogar ZX Spectrum.

Podem não acreditar, mas a razão porque eu comprei o meu primeiro PC, foi precisamente para poder voltar a jogar ao Jet Pac, Starstrike 3D, Deathchase e The Neverending Story. Jogos para PC nunca me interessaram e até hoje não me interessam de todo.

PS: Nunca pensaste em comercializar os jogos na altura?

LP: Não por vários motivos. Primeiro os tempos eram outros. O estrangeiro ficava muito longe e não havia forma directa de contactar com ninguém fora de Portugal. A internet não existia nem sequer em livros de ficção científica, quanto mais imaginar que hoje estaria a responder a algo como esta entrevista. Além disso, eu sabia que o meu inglês já na altura era razoável, mas não era bom ao ponto de me dar confiança para enviar algo para fora de Portugal. E depois eu também comecei a trabalhar com o GAC mesmo no final do ZX Spectrum aqui em Portugal. Não só praticamente todos os meus amigos já tinham abandonado o computador, como na verdade, tirando um ou dois, só eu gostava de aventuras de texto.

Na verdade eu comecei a trabalhar em GAC como reacção às críticas - medianas - que inundaram as reviews da altura sobre o software. Eu mal comecei a testar o programa percebi logo que aquilo tinha um potencial enorme, mas as reviews da época insistiam em minimizar o GAC quando comparado com outros, como o Quill por exemplo. A ideia com que eu fiquei é que quem testou o programa para fazer essas reviews, ou não tinha imaginação para criar aventuras com a complexidade que o GAC permitia, ou então não se deu ao trabalho de explorar o programa.

As reviews insistiam sempre que o programa era interessante mas nunca poderia ser usado para verdadeiros jogos comerciais por não permitir jogos muito extensos. Ou se fazia aventuras de texto com muitas localizações ou jogos muito pequenos com gráficos, se quiséssemos fazer algo mais bonito graficamente. O que eu sempre discordei.

Mal olhei para o GAC percebi perfeitamente que eu conseguiria esticar aquilo ao máximo para fazer jogos grandes apesar do que diziam nas reviews e sem precisar de sacrifícios extremos em termos gráficos. Como eu já tinha aquela mente de ilustrador, percebi perfeitamente que uma boa representação gráfica de uma localidade numa aventura GAC não dependia da quantidade de detalhes do gráfico desenhado, mas sim de um bom enquadramento e de aplicar alguns princípios de volume e, principalmente, perspectiva. Precisamente aquilo que eu estou agora a implementar nas minhas aventuras maiores quando não tenho memória para muito. Por exemplo o meu último jogo Alexandria, só na primeira parte tenho 60 localizações e todas elas têm uma ilustração. Tenho conseguido fazer os 60 desenhos com menos de 3K.

Portanto eu adoro o GAC desde o início porque percebi que poderia criar realmente jogos de aventura comerciais longos e detalhados, ao contrário do que toda a gente parecia afirmar nas reviews na imprensa da altura.

Resumindo, pensei sempre em comercializar os meus jogos, mas apenas quando eu tivesse a certeza que os poderia fazer com qualidade. E foi preciso esperar 30 anos para chegar a essa conclusão.

PS: Relativamente à versão de 1990 de Space 1999, que diferenças existem relativamente à recentemente recuperada?

LP: Muito poucas. Graças ao esforço do André Leão o jogo está praticamente intacto. Ainda pensei em corrigir algumas coisas que seriam mais estéticas ou de vocabulário, mas ao conversar com o André, decidi manter tudo como estava originalmente. Inclusivamente deixei estar muito do mau inglês da altura, porque na realidade não afecta a jogabilidade e é mais uma coisa nas descrições do que propriamente um problema de gameplay.

Decidi manter o jogo o mais puro possível. A única diferença que poderá haver, está em algum link ou em algum detalhe de puzzle, pois a versão que foi recuperada tinha umas falhas de estrutura, mas o André deu-se ao trabalho de salvar o que havia e na minha opinião fez um trabalho quase impossível em remendar extraordinariamente o jogo, colocando-o a funcionar sem problemas de maior. Os puzzles funcionam e o jogo está jogável do início ao fim. Portanto o Space 1999 neste momento é mais um artefacto histórico do que propriamente um jogo, embora esteja jogável a 100%, e quem gostava da série e gosta de aventuras retro em modo parser neste estilo, vai divertir-se com toda a certeza.

Eu próprio, passados 34 anos nem faço ideia do como se completa o jogo, mas o André Leão conseguiu, portanto tudo está bem, quando acaba bem.

PS: O final de Space 1999 dá a entender que iria haver uma segunda parte. Pensas agora voltar a pegar no jogo e fazer a sequela? Ou até fazer alguns melhoramentos relativamente à versão recuperada recentemente?

LP: Ao conversar com o André, optei por não tentar melhorar nem mexer em nada do que foi feito há 34 anos, por isso vou deixar tudo como está. No entanto já que o Space 1999 parece estar mais popular do que nunca enquanto série de culto na internet (existem inclusivamente audiobooks radio-dramatizados modernos fabulosos a serem lançados actualmente em CD e download - com novos actores), eu penso voltar ao Espaço 1999 muito em breve com toda a certeza. Sei que não tenho copyright daquilo mas também não vou vender o jogo, por isso vai ser outro daqueles que vou fazer por prazer, como faço com todos os meu jogos GAC actualmente.

Não será um remake mas vai ser talvez um jogo novo. Eu sempre odiei a segunda temporada da série com a Maya, apesar de ter utilizado esse ambiente no meu jogo, mas o objectivo já na altura era tentar imaginar como teria sido, se a primeira excelente temporada da série tivesse contado com a presença de alguns personagens da serie 2. É isso que eu quero fazer no próximo jogo. Um novo Space 1999 verdadeiramente baseado na Season One, mas onde deverei introduzir ainda personagens como a Maya. Afinal de contas, toda a gente adora a Maya, mesmo que não se goste da Season Two.

PS: The Shattered World foi o último jogo que fizeste em 1990. Utilizaste aí uma nova técnica para ilustrar os ecrãs, com uma dupla gravura. Com é que te lembraste de utilizar essa técnica e qual a razão?

LP: O Space 1999 para mim foi um jogo falhado, porque não consegui fazer tudo o que queria por causa da falta de memória. Afinal só temos 23K para criar uma aventura e quando temos imagens do tamanho que eu coloquei nesse jogo, o espaço para imagens ou localizações com descrições de qualidade é logo a primeira coisa que acaba.

Além disso o jogador nunca nota, mesmo que o jogo pareça linear ao jogar, mas por detrás dessa aparente simplicidade na própria programação da lógica interna da aventura, o autor do jogo tem de gastar uma quantidade considerável de memória extra para lá dos gráficos ou dos textos visíveis, quando escreve um sem número de condições internas que garantem que o jogador possa ter alguma liberdade de movimentos. Essas coisas, funcionarem ou não funcionarem, têm de ser todas pensadas pelo programador, e mesmo que o jogador não repare, por exemplo, numa porta escondida, essa porta tem de ser programada com todas as condições possíveis relativas a acções que o jogador possa tentar tomar relativamente a esse objeto, caso a pessoa se depare com esse detalhe na aventura.

Eu gasto imensa memória do GAC a escrever condições que garantem que os meus jogos não têm buracos, pois os meus mundos são bastante "open world" (que é outra característica que as reviews diziam ser impossível de conseguir), mas para isso eu tenho de estruturar muito bem os meus mapas, antecipando sempre qualquer movimento do jogador.

Todas as minhas aventuras GAC são pensadas para dar liberdade ao jogador de resolver cada uma de pelo menos cinco maneiras diferentes, ou seja, podem ser resolvidas de forma não linear. Mesmo quando o jogador pensa que está a seguir uma estrutura de ir de - A a B - na verdade, em termos de código interno, eu certifico-me sempre que há hipóteses programadas para que o jogador possa chegar de A a B de várias formas e por caminhos diferentes.

Todas as minhas aventuras GAC estão divididas em vários pontos-chave na narrativa da história que eu quero contar, mas a forma de chegar a esses pontos-chave dentro da história não precisa de ser a mesma para todos os jogadores. Duas pessoas podem explorar um jogo meu de duas formas totalmente diferentes, partindo do mesmo ponto, mas chegando aos pontos-chave por caminhos totalmente diferentes. Isso é aquilo que eu penso que torna o meu trabalho actual com o GAC bastante diferente do que foi feito com o programa anteriormente e precisamente aquilo que eu sempre achei que podia ser feito nas aventuras ZX.

Trinta anos atrás eu joguei a montes de aventuras, mas praticamente 99% delas sempre foram lineares. Até mesmo The Hobbit, que era conhecida por ser muito confuso na sua estrutura, era na verdade bem linear. Ou The Neverending Story, que no entanto conseguiu criar a ilusão de ser menos linear do que na realidade é. Clássicos como Rebel Planet e semelhantes, na verdade eram sempre iguais de cada vez que jogávamos. Por isso o que eu tento fazer com os meus jogos GAC actuais é precisamente abrir as aventuras ZX Spectrum a uma estrutura não linear e isso gasta muita memória! Obviamente não estou a tentar fazer um MMORPG no ZX, mas quando eu crio um mundo, gosto que ele possa ser explorado de forma diferente por dois jogadores diferentes, apesar de todos terem que ir aos pontos centrais de cada uma das minhas histórias. Porque mais do que fazer jogos, interessa-me contar histórias. Ou registar histórias, pois estou a usar o GAC para estruturar futuras ideias para Banda Desenhada, Graphic Novels, livros ilustrados e não só.

Portanto a ideia dos ecrãs surgiu por necessidade e também porque me lembrei que em The Neverending Story havia um visual semelhante. Aliás, havia um outro no Spectrum adaptando uns "comics" ingleses chamado Slaine, no qual tentaram utilizar uma técnica parecida para ter bonecos bonitos no ecrã todo o tempo, mas só mudando alguns de cada, algo acontecia na aventura.

Alem disso, a imaginação humana preenche bem espaços e não importa muito se um jogo de aventuras tem um ecrã enorme ou um pequeno, porque mesmo pequeno, passado pouco tempo, o nosso cérebro adapta-se ao formato. Por exemplo, agora no Alexandria uso um formato cinemático 16:9 pequeno, mas vai parecer maior do que na realidade é, pois está tudo no enquadramento como se desenha as localizações. Além disso, quem gosta de ZX Spectrum sempre esteve habituado a imaginar mais do que aquilo que está no ecrã. Por isso eu adoro ilustrar as minhas capas de cada jogo, também para criar o ambiente.

PS: Uma vez que The Shattered World não foi totalmente recuperado, pensas agora fazer uma versão 2024?

LP: Estou neste momento a ver o que posso fazer. Em princípio vou refazer o jogo nas partes que faltam (e corrigir o que salvamos), pois lembro-me razoavelmente bem do que estava antes. O jogo não era muito grande, mas tinha três partes também, por causa dos gráficos. Na realidade foi mesmo uma experiência, para ver se depois do Space 1999 eu conseguiria arranjar maneira de não ter que perder memória desnecessariamente, pois muitas vezes nem há necessidade de ilustrar em detalhe muitas das localizações.

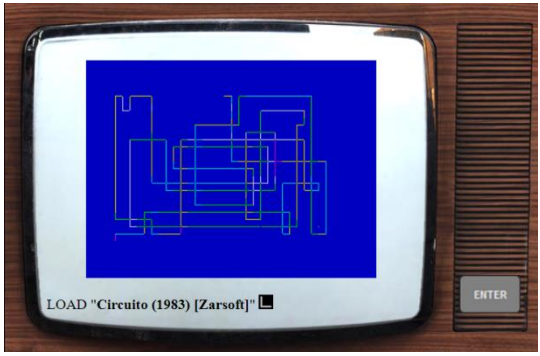
De qualquer forma, não é para já uma prioridade, pois estou a terminar a parte 3 do Alexandria e já tenho mais dois jogos escritos para fazer nas duas semanas seguintes, dependendo do tempo que o meu trabalho de ilustração me permitir brincar com o GAC.
Normalmente eu consigo planear, desenhar e programar um jogo em três dias, mas isso é quando não tenho mesmo mais nada para fazer. Agora, com o meu trabalho de ilustração pelo meio, em princípio devo conseguir fazer uma aventura nova por semana. Pelo menos é esse o plano para já.

Type-ins: Circuito e Terroróides

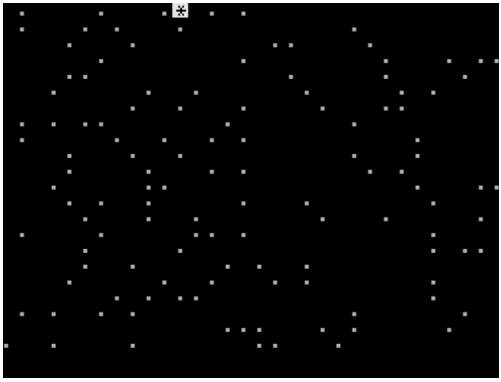
Desta vez deixamos mais dois pequenos type-ins de dois dos maiores contributores de Planeta Sinclair: a Paula Silva e o Zé Oliveira.

O primeiro deles, do Zé Oliveira, Circuito, simula algumas formas geométricas, no conjunto fazendo parecer um circuito. O segundo vem da Paula Silva e traz-nos um pequeno jogo (usar as teclas "o" e "p"). Como podem ver, não é preciso fazer programas muito grandes para alguém se divertir...

```
5 REM circuito
7 REM (c)1983 by ZARSOFT
9 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS : POKE 23609,44
10 LET l=8: OVER 1
15 LET x0=0: LET y0=0
20 INK 3+4*RND
25 LET y=l*INT (RND*170/l): DRAW 0,y-y0: LET y0=y
30 INK 3+4*RND
35 LET x=l*INT (RND*250/l): DRAW x-x0,0: LET x0=x
40 GO TO 20
```

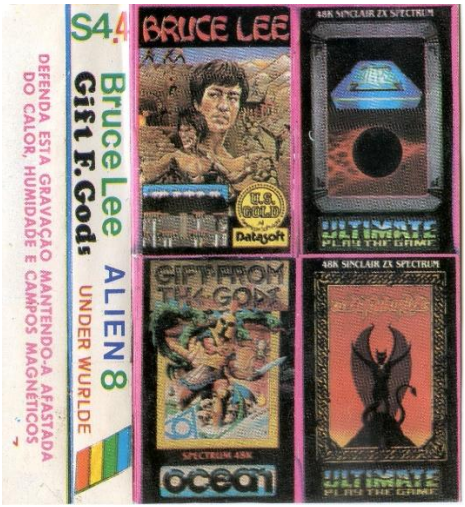


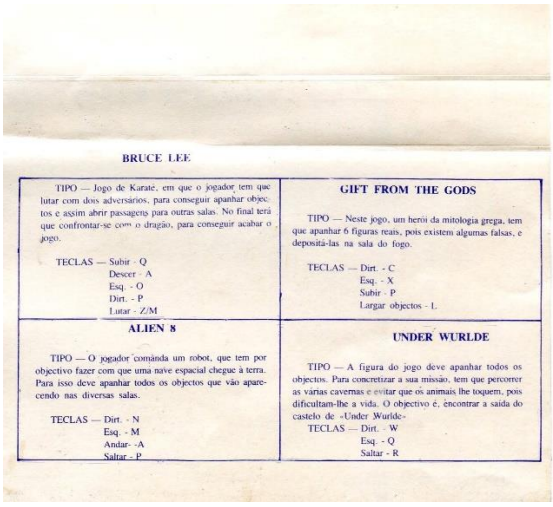

```
1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS : LET a=16
2 FOR n=1 TO 6: PRINT AT 21,RND*31;".": NEXT n: IF
SCREEN$ (0,a)="." THEN PRINT AT 0,a; FLASH 1; BRIGHT
1;"*": BEEP 1,0: STOP
3 PRINT AT 0,a; INVERSE 1;"#": LET a=a-(INKEY$="o" AND
a>0)+(INKEY$="p" AND a<31): LET z=USR 3582: GO TO 2
```



Cromos Astor: S4.4

A compilação número 4 da Astor tem quatro jogos bastante conhecidos do público, ou não estivéssemos perante três das mais prestigiadas editoras de software para o ZX Spectrum.





BRUCE LEE

TIPO — Jogo de Karate, em que o jogador tem que lutar com dois adversários, para conseguir apanhar objectos e assim abrir passagens para outras salas. No final terá que confrontar-se com o dragão, para conseguir acabar o jogo.

TECLAS — Subir - Q
Descer - A
Esq. - O
Dirt. - P
Lutar - Z/M

GIFT FROM THE GODS

TIPO — Neste jogo, um herói da mitologia grega, tem que apanhar 6 figuras reais, pois existem algumas falsas, e depositá-las na sala do fogo.

TECLAS — Dirt. - C
Esq. - X
Subir - P
Largar objectos - L

ALIEN 8

TIPO — O jogador comanda um robot, que tem por objectivo fazer com que uma nave espacial chegue à terra. Para isso deve apanhar todos os objectos que vão aparecendo nas diversas salas.

TECLAS — Dirt. - N
Esq. - M
Andar- -A
Saltar - P

UNDER WURLDE

TIPO — A figura do jogo deve apanhar todos os objectos. Para concretizar a sua missão, tem que percorrer as várias cavernas e evitar que os animais lhe toquem, pois dificultam-lhe a vida. O objectivo é, encontrar a saida do castelo de «Under Wurlde»
TECLAS — Dirt. - W
Esq. - Q
Saltar - R

Comecemos pela Ultimate Play the Game, com Underwurlde, um jogo desenvolvido na mesma altura de Knight Lore, embora tendo saído antes, por razões bem conhecidas do público. Sendo um jogo que apesar de ter gráficos bastante bons, sofre muito a outros níveis, não só por ter uma atroz selecção de teclas por defeito, prática habitual desta editora, mas também por ter um sistema de controlo errático do personagem, na prática tornando-o injogável.

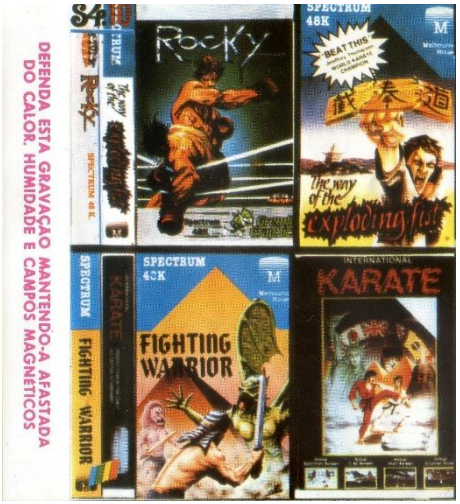
Quanto a Alien 8, é a evolução natural de Knight Lore, mas sendo uma aventura mais fluída e menos lenta, com quebra-cabeças mais bem conseguidos e, no cômputo geral, apresentando um jogo bastante mais divertido que o seu antecessor (e que Underwurlde, certamente).

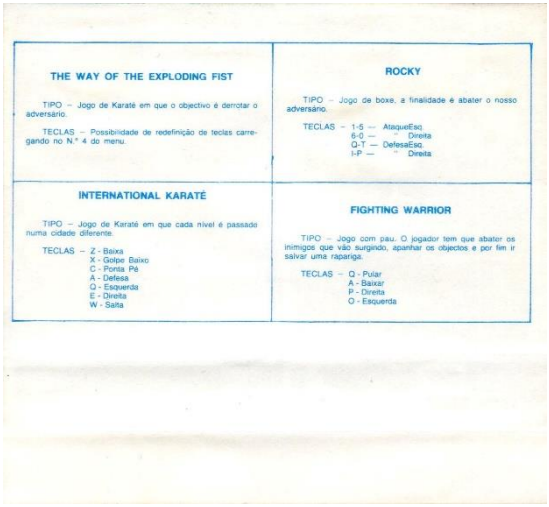
Por outro lado, se os dois primeiros fazem da extrema dificuldade, uma das suas valências, Bruce Lee é demasiado fácil. No entanto, isso não obsta a que seja um jogo tremendamente divertido, ao qual se regressa vezes sem conta, mesmo depois de se ter terminado a missão. Para muitos, a primeira tentativa bem-sucedida de chegar ao final de um jogo do ZX Spectrum.

Finalmente, o último jogo desta compilação vem da Ocean, conhecida pelas suas aventuras de grande qualidade. Não é bem aqui o caso. Não que estejamos perante um jogo medíocre, mas também não é dos mais inspirados, ainda mais comparativamente com Frankie Goes to Hollywood, que saiu no mesmo período e que também aproveitava rotinas do abortado Bandersnatch.

Cromos Astor: 84.10

Quatro jogos para pesos pesados, é isso que a compilação número 10 da Astor promete. Entre artes marciais e boxe, está aqui muito material para fazer o gosto aos que querem descarregar a raiva num ecrã de TV.





THE WAY OF THE EXPLODING FIST

TIPO — Jogo de Karaté em que o objectivo é derrotar o adversário.

TECLAS — Possibilidade de redefinição de teclas carregando no N.º 4 do menu.

ROCKY

TIPO — Jogo de boxe, a finalidade é abater o nosso adversário.

TECLAS — 1-5 — AtaqueEsq.
6-0 — Direita
Q-T — DefesaEsq.
I-P — Direita

INTERNATIONAL KARATÉ

TIPO — Jogo de Karaté em que cada nível é passado numa cidade diferente.

TECLAS — Z - Baixa
X - Golpe Baixo
C - Ponta Pé
A - Defesa
Q - Esquerda
E - Direita
W - Salta

FIGHTING WARRIOR

TIPO — Jogo com pau. O jogador tem que abater os inimigos que vão surgindo, apanhar os objectos e por fim ir salvar uma rapariga.

TECLAS — Q - Pular
A - Baixar
P - Direita
O - Esquerda

Comecemos pelo boxe... Quando Rocky saiu, foi ofuscado por dois outros lançamentos que, na nossa opinião (e também das revistas da altura), são superiores e que traziam dois outros heróis deste desporto de combate: Frank Bruno e Barry McGuigan. Não que Rocky seja mau, talvez apenas um pouco limitado, com poucos movimentos para serem executados, e sem a vertente estratégica de Barry McGuigan World Championship Boxing.

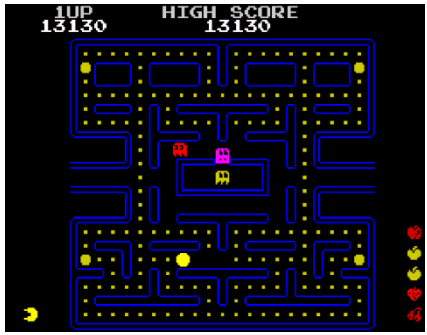
Manancial de movimentos é aquilo que não falta a The Way of the Exploding Fist ou a International Karate. A qualidade de ambos é bem evidente, prometendo muitas horas de diversão com mais de uma dezena de golpes diferentes em cada jogo. Se o primeiro deles se destacou mais, foi apenas por ter sido o primeiro simulador de artes marciais com muita qualidade a ser lançado (exclui-se Kung-fu, de 1984, por ser muito limitado). Apenas detectamos uma fragilidade a TWOFEF: com o mesmo golpe consegue-se praticamente derrotar todos os oponentes até se chegar ao último (aí a coisa já pia mais fininho). Quanto a International Karate, os gráficos e som são melhores, mas falta-lhe o carisma do primeiro.

Com isso tudo, tinha que haver uma fava, e essa calhou a Fighting Warrior, embora, mais uma vez, não estejamos perante um jogo medíocre, apenas fica na mediania. Mas não se destaca dos muitos jogos do género que apareceram em 1985, sendo um dos percursores do género beat'em'up.

Nome: Pac-Man
Editora: NA
Autor: Marco Leal
Ano de lançamento: 2023
Género: Labirinto / arcade
Teclas: Redefinível
Joystick: Kempston, Sinclair
Memória: 48K
Número de jogadores: 1

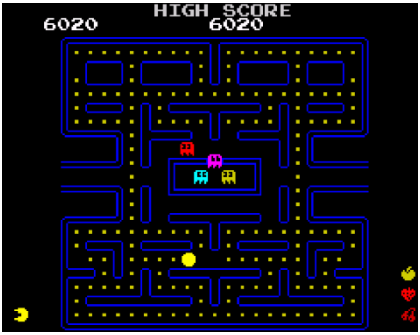
Damos as boas vindas a Marco Leal, um novo programador Português para o ZX Spectrum, que, para primeiro trabalho, escolheu fazer o remake do clássico dos clássicos: Pac-Man.

Mas não se trata apenas de mais um remake, pois sabemos que existem milhentos para o ZX Spectrum, alguns até desenvolvidos em tempos mais recentes. Não, este Pac-Man recria na íntegra a versão das máquinas de arcada, excepto o célebre bug que impedia que se passasse do nível 255 para o 256 (nesta versão o jogo termina quando se conclui o nível 255, em vez do ecrã ficar corrompido), e o do comportamento de Pinky, em determinada situação (já lá iremos).



Como referimos, os clones deste jogo apareceram em catadupa, a grande maioria nos primeiros tempos do Spectrum, tendo Ms. Pac-Man, de 1984, reinado durante uma série de anos. Até que os espanhóis pegaram no tema e lançaram dois mega jogos, primeiro Mad Mix Game, em 1988, sob o patrocínio da Pepsi Cola, tendo desde logo colocado a fasquia num ponto muito elevado, e dois anos mais tarde a sequela, Mad Mix 2: no Castelo dos Fantasmas, que foi alvo de reedição e tradução para a nossa língua no passado, cortesia do nosso amigo Borrocop e da Team Siglo XXI.

Estes dois últimos jogos traziam muitas novidades ao tema, mas tinham em comum uma área de acção bastante grande (não se cingia a um único ecrã - existência de scroll) e uma enorme jogabilidade. Não é isto que acontece com Pac-Man, o Marco manteve tal e qual como o original (um ecrã apenas por nível), mas a jogabilidade está ao nível dos dois jogos espanhóis. Aliás, o Marco não se esqueceu de replicar o "attract screen", o ecrã que explica as regras básicas do jogo e que vai alternando com o menu inicial quando não estamos a jogar, e os três "intermission" que aparecem no final dos níveis 2, 5 e 9, repetindo-se depois no 13 e 17.



Os objectivos deste jogo são bem conhecidos de todos, basta dizer que a finalidade é apanhar todas as pílulas ("dots") do cenário, evitando ser apanhado pelos fantasmas. Quando apanhamos as pílulas especiais que estão nos cantos, os fantasmas mudam de cor, fugindo de nós, e temos a possibilidade de os comer, aumentando a nossa pontuação. Apenas passamos para o nível seguinte depois de todas as pílulas serem "comidas".

Os fantasmas são Blinky (vermelho), Pinky (rosa), Inky (azul), e Clyde (amarelo). Cada um deles tem características próprias, sendo este, provavelmente, um dos aspectos mais difíceis de replicar no jogo. Mas o Marco conseguiu brilhantemente alocar o nível correcto de IA a cada um dos fantasmas. Assim, Blinky faz uma perseguição directa a Pac-Man, Pinky e Inky tentam posicionar-se defronte de Pac-Man, encurralando-o, e Clyde, ora persegue Pac-Man, ora foge dele. Conhecer o modo de comportamento de cada fantasma é condição sine qua non para conseguirmos chegar longe no jogo (quem sabe até ao nível 255).

Fazemos agora um parêntesis para assinalar a segunda mudança desta versão relativamente ao original das máquinas de arcada. Assim, existia um segundo bug no qual Pinky, quando Pac-Man estava virado para cima, e ao contrário do que acontecia nas restantes posições, definia o alvo quatro espaços para cima e quatro espaços para o lado esquerdo. O correcto seria estar apenas quatro espaços à frente, relativamente ao lado para o qual Pac-Man estava virado. O Marco corrigiu então esta situação, pois certamente seria a ideia original dos criadores do jogo. Assim, se Pac-Man estiver virado para cima, o alvo encontra-se exactamente quatro espaços à sua frente.

O nível de dificuldade encontra-se também ajustado de acordo com a máquina das arcadas, tendo o Marco seguido escrupulosamente a tabela que se encontra na página seguinte, bem como as restantes regras seguidas pela versão de arcada. Aliás, não é segredo algum, mas poderão consultar a "bíblia" do Pac-Man, e que foi fonte de informação privilegiada para o Marco, no link que aqui deixamos: https://pacman.holenet.info/

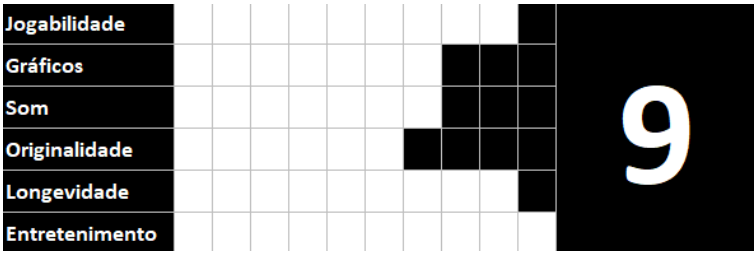
Este esquema definido na tabela foi seguido de forma quase perfeita. Assim, os primeiros níveis parecem muito fáceis, mas rapidamente o nível de dificuldade aumenta. Os tempos de alternância entre os modos de perseguição e dispersão vão variando (para pior, claro), os fantasmas saem mais rapidamente da casa e a partir do nível 17, as pílulas especiais deixam de

Table A.1 — Level Specifications (100% speed = 75.75757625 pixels/sec)															
Level	Bonus Symbol	Bonus Points	Pac-Man Speed	Pac-Man Dots Speed	Ghost Speed	Ghost Tunnel Speed	Elroy 1 Dots Left	Elroy 1 Speed	Elroy 2 Dots Left	Elroy 2 Speed	Fright. Pac-Man Speed	Fright Pac-Man Dots Speed	Fright Ghost Speed	Fright. Time (in sec.)	# of Flashes
1	Cherries	100	80%	~71%	75%	40%	20	80%	10	85%	90%	~79%	50%	6	5
2	Strawberry	300	90%	~79%	85%	45%	30	90%	15	95%	95%	~83%	55%	5	5
3	Peach	500	90%	~79%	85%	45%	40	90%	20	95%	95%	~83%	55%	4	5
4	Peach	500	90%	~79%	85%	45%	40	90%	20	95%	95%	~83%	55%	3	5
5	Apple	700	100%	~87%	95%	50%	40	100%	20	105%	100%	~87%	60%	2	5
6	Apple	700	100%	~87%	95%	50%	50	100%	25	105%	100%	~87%	60%	5	5
7	Grapes	1000	100%	~87%	95%	50%	50	100%	25	105%	100%	~87%	60%	2	5
8	Grapes	1000	100%	~87%	95%	50%	50	100%	25	105%	100%	~87%	60%	2	5
9	Galaxian	2000	100%	~87%	95%	50%	60	100%	30	105%	100%	~87%	60%	1	3
10	Galaxian	2000	100%	~87%	95%	50%	60	100%	30	105%	100%	~87%	60%	5	5
11	Bell	3000	100%	~87%	95%	50%	60	100%	30	105%	100%	~87%	60%	2	5
12	Bell	3000	100%	~87%	95%	50%	80	100%	40	105%	100%	~87%	60%	1	3
13	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	80	100%	40	105%	100%	~87%	60%	1	3
14	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	80	100%	40	105%	100%	~87%	60%	3	5
15	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	100	100%	50	105%	100%	~87%	60%	1	3
16	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	100	100%	50	105%	100%	~87%	60%	1	3
17	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	100	100%	50	105%	–	–	–	–	–
18	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	100	100%	50	105%	100%	~87%	60%	1	3
19	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	120	100%	60	105%	–	–	–	–	–
20	Key	5000	100%	~87%	95%	50%	120	100%	60	105%	–	–	–	–	–
21+	Key	5000	90%	~79%	95%	50%	120	100%	60	105%	–	–	–	–	–

fazer efeito, ou seja, apesar dos fantasmas mudarem de direcção, não ficam em modo "fright" e não os podemos comer.

E o que é que faz então Pac-Man sobressair perante a concorrência? Em primeiro lugar, e conforme já referimos, o facto de todas as regras da "arcade", tal como descritas na "bíblia", terem sido implementadas ao detalhe. Depois temos a enorme jogabilidade, com uma velocidade constante de 50 fps. Torna-se um autêntico vício jogar este Pac-Man. Por fim, os gráficos, embora simples, são imensamente coloridos, mas fiéis ao original, estando o som também no mesmo patamar. Mais parece que estamos numa verdadeira máquina de arcada, com a vantagem de não sermos obrigados a gastar moedas.

O Marco Leal está de parabéns, tendo apresentado um belíssimo jogo, sendo sem dúvida um dos melhores, senão o melhor remake puro do Pac-Man. E augura coisas muito boas no futuro para a produção nacional para o ZX Spectrum...



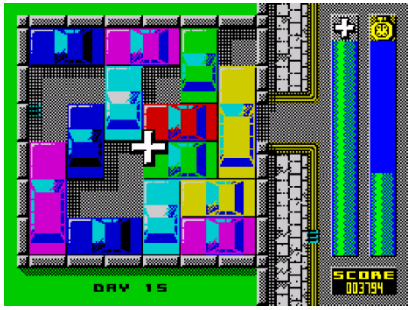
Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques 2023)

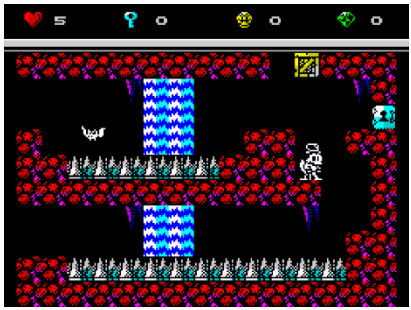
2023, tal como os últimos anos, foi mais uma vez recheado de muitos e bons jogos, com algumas surpresas, como iremos ver nesta e na próxima página.

- Seraphima: começamos com o grande vencedor do GOTY 2023, mais uma excepcional aventura vinda da Zosya Entertainment (Rússia). Gráficos e música fora de série são apenas um aperitivo para quem se embrenhar neste mundo à beira do colapso.
- Haoken: por outro lado, Haoken teve resultados surpreendentes na gala GOTY. O jogo completa a trilogia iniciada em Ninja Poison, sendo o melhor da saga, conseguindo equilibrar o nível de dificuldade e melhorando muito a jogabilidade.
- Bruxólico: o Brasileiro Amaweks costuma trazer-nos excelentes jogos, com um interface gráfico diferente de tudo aquilo a que estamos habituados. E Bruxólico, enorme epopeia em três partes, supera tudo o que tinha feito até agora.

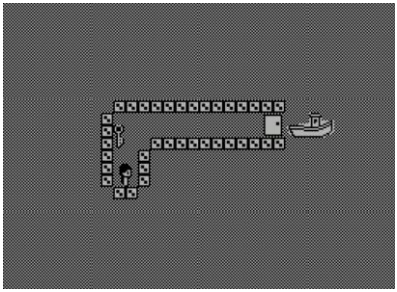
- Area 51: Roswell Incident: não é todos os dias que uma aventura de texto consegue figurar nos 10 + do ano. Mas Area 51 não é uma aventura qualquer, demonstrando todas as potencialidades do adaptado motor MuCho+.
- Ghostly Capers: o novo trabalho de Lee Stevenson é um típico platformer, mas com uma simplicidade e gráficos simplesmente cativantes.
- Exo-Tical: música e ambiente excepcionais, com cenários edílicos e lindíssimos, dão o mote para mais um jogo bem ao estilo de Roolandoo.

- Jam: Clive Townsend está em grande neste seu regresso ao ZX Spectrum. E agora, afastando-se da saga Saboteur e dos ninjas, traz-nos um quebra-cabeças brilhante, que merecia ter tido maior acolhimento por parte da comunidade.
- COINZ are Mine!: foi uma das boas surpresas da mais recente competição Retro Battles da Yandex, com o regresso da equipa Drunk Fly e um puzzle bastante inteligente. Será a motivação para terminarem a prometida expansão de Marsmare: Alienation?
- Duck Tales - Family comes First!: segundo jogo baseado nos heróis da Disney vindos da equipa Ucraniana Team N10. Excelente apresentação e gráficos, apenas pecando por ser um pouco curto.

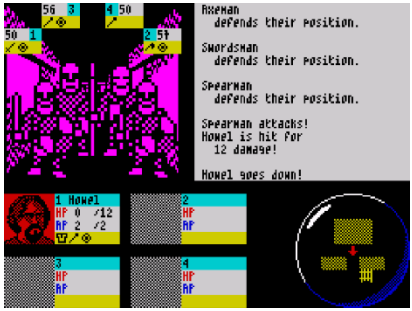


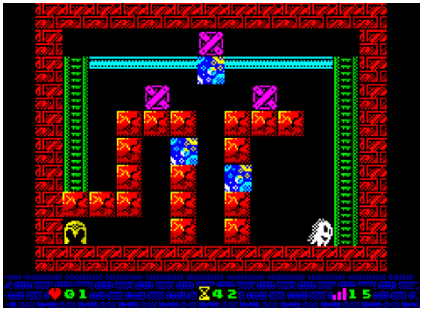


- Mandarin II: com uma excelente apresentação, este jogo de Mananuk tem a virtude de agradar a todos aqueles que gostam de jogos de arcada, mas também de plataformas, possuindo níveis com mecânicas completamente distintas.
- Orbol Voon: o colectivo Mojon Twins esteve bastante activo durante o ano de 2023, desta feita apresentando um jogo mais no seu estilo tradicional, potenciando ao máximo as capacidades do motor La Churrera.
- Fuga de Peniche: jogo Português desenvolvido em 48 horas para uma jam no evento Bibliogamers, apresenta uma jogabilidade bastante interessante e abrindo o apetita para o surgimento de uma nova versão, com mais níveis.

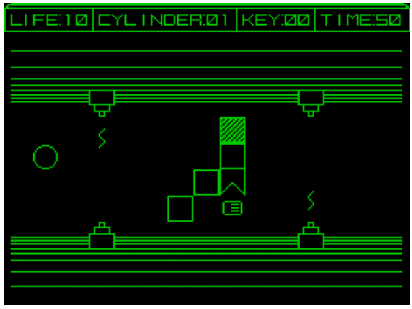


- Wycheweald: Apesar de ter ficado em segundo lugar no GOTY, foi sem dúvida um dos grandes vencedores da gala. E merecidamente, pois estamos aqui perante uma enorme aventura ao estilo D&D, trazendo à memória Bloodwych ou até mesmo Iron Lord.
- Pac-Man: pela primeira vez tivemos um jogo Português a concorrer directamente pelo melhor jogo do ano. E tudo graças a esta fidelíssima conversão do popular Pac-Man, limando os bugs que existiam na versão original das máquinas de arcada. Uma estreia em grande de Marco Leal.
- Johnny the Ghost: este atractivo e estimulante quebra-cabeças, que tem origem numa versão para o Atari XE/XL, apresenta 50 níveis em séries de 10, com dificuldade crescente, mas muito motivantes.





- Impossamal: Qualquer semelhança com o jogo da Hewson Impossabal é pura coincidência. Ou talvez não... De facto, a mecânica é quase igual, apenas transportando o universo 3D, para 2D, assim como para a monocromia.
- The Ghosts of Blackwood Manor: mais uma aventura de texto ao estilo de Stefan Vogt, com uma narrativa fabulosa, um texto riquíssimo, e uma merecida homenagem aos... New Model Army...
- Speccy Soccer: Mais de 30 anos depois, surge novo jogo de futebol para o ZX Spectrum. Inspirado em Sensible Soccer, fez as delícias dos apreciadores do género, apenas pecando um pouco no controlo da bola (também habitual em jogos do género).



LOAD ZX MUSEUM | CANTANHEDE, PORTUGAL

#SYNERGY

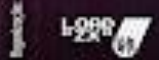
4 / 5 MAY '24

INTERNATIONAL GUESTS

DEMOSCENE

WORKSHOPS

AND MANY OTHER SURPRISES...

www.loadzx.com/events

synergy2024.inercia.pt